

REPL.IT (Read-Eval-Print-Loop) je svjetski poznato online integrirano razvojno okruženje (IDE) nastalo 2016. godine od strane Amjad Masada i Haya Odeh. Cilj ovog okruženja je da pomogne edukatorima i onima koji tek uče programske jezike da kroz međusobnu saradnju i komunikaciju lakše savladaju određene programske jezike.

Postaje popularan i u osnovnim i srednjim školama širom svijeta pa je stoga razvijen poseban plan REPL.IT za obrazovanje a posebno za one koji imaju više znanja iz programiranja (hakere).

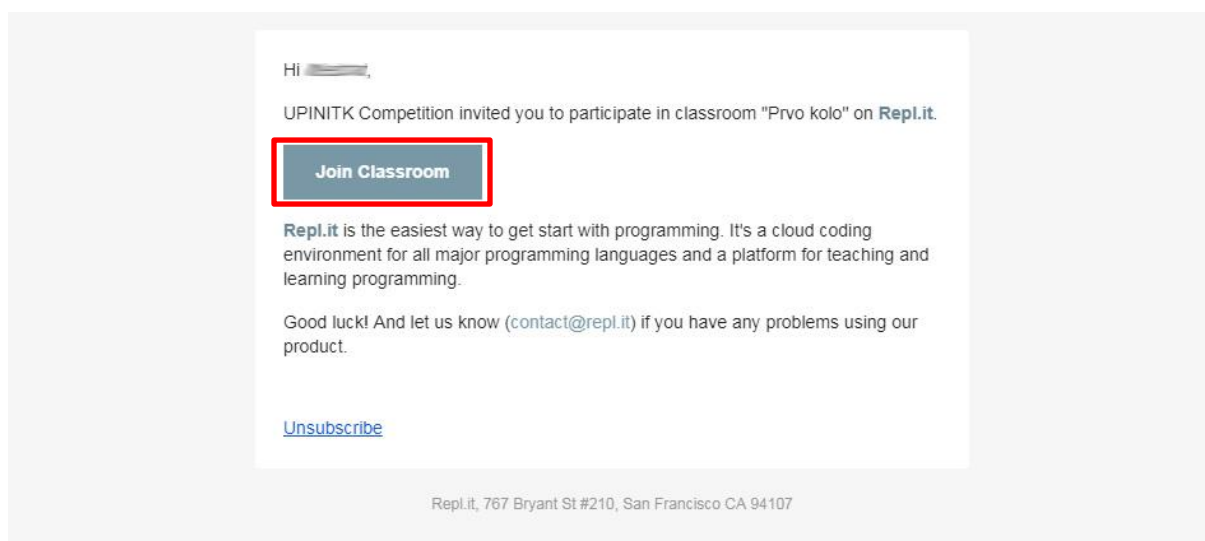
INSTRUKCIJE ZA UČENIKE

Kod online takmičenja, učesnici takmičenja (učenici) će putem e-maila, koji su dostavili svom mentoru, dobiti pozivnicu za učešće na takmičenju u programiranju. Pozivnicu u svom mail boxu mogu prepoznati po naslovu kao na slici dole

☐ ☆ > Repl.it

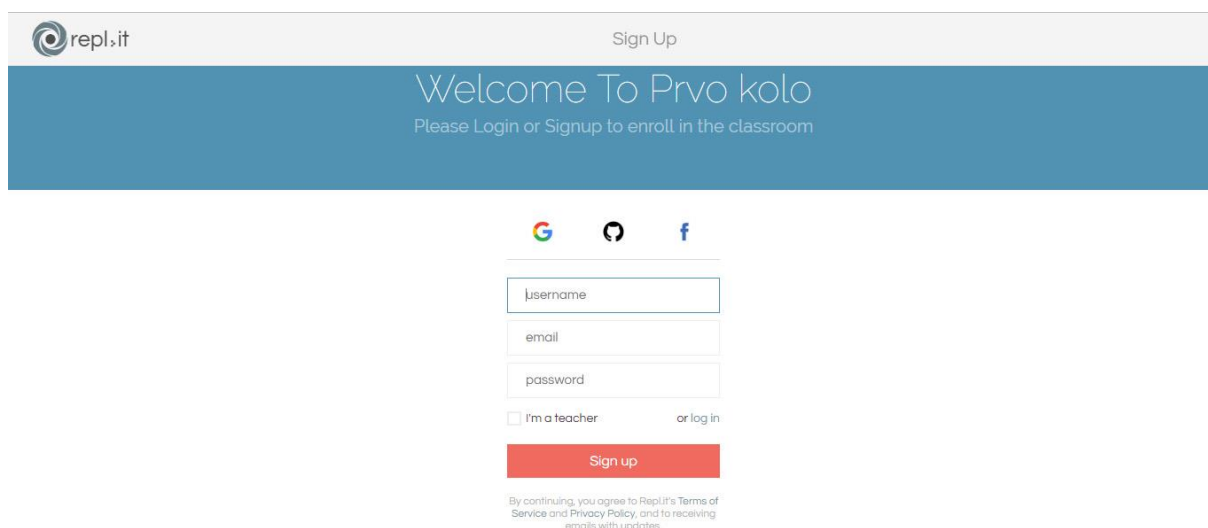
Repl.it: Join classroom Prvo kolo -

Klikom na naslov poruke **Repl.it: Join classroom Prvo kolo** otvoriće se sadržaj poruke kao na slici



Pritiskom na komandu JOIN CLASSROOM (zaokruženo crvenom bojom) otvoriće se stranica **repl.it**

KAKO KORISTITI REPL.IT ZA TAKMIČENJA



Ukoliko se prvi put registrujete tada morate popuniti prazna polja.

Username - proizvoljno korisničko ime koje može biti nadimak ili neki pseudonim

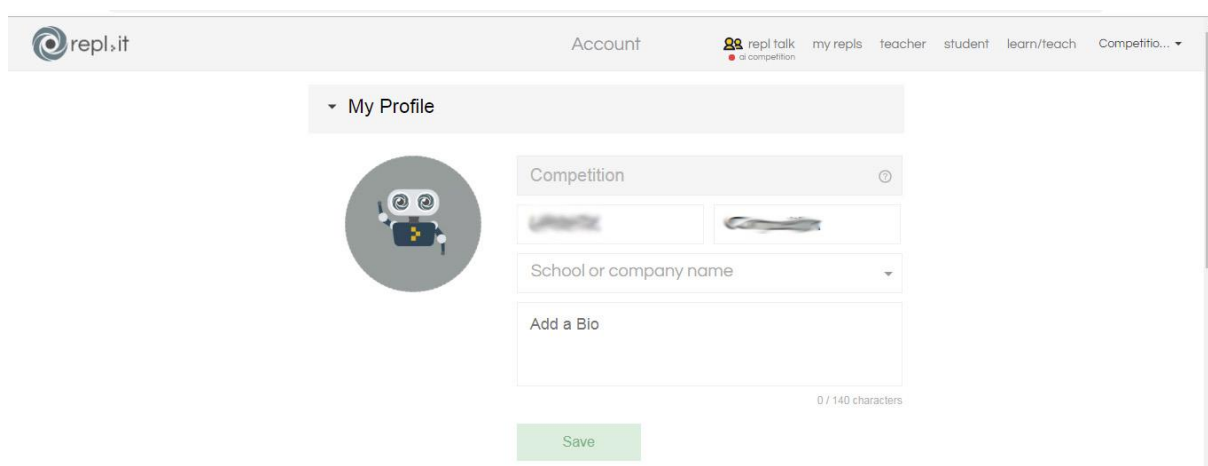
E-mail - e-mail mora biti identičan onom koji ste prijavili mentoru za takmičenje

Password - je kombinacija brojeva, velikih i malih slova i znakova

Ukoliko uključite opciju **I'm a teacher** tada možete sami kreirati takmičenja ali i učestvovati u njima, u slučaju da je opcija isključena, možete samo učestvovati na takmičenjima.

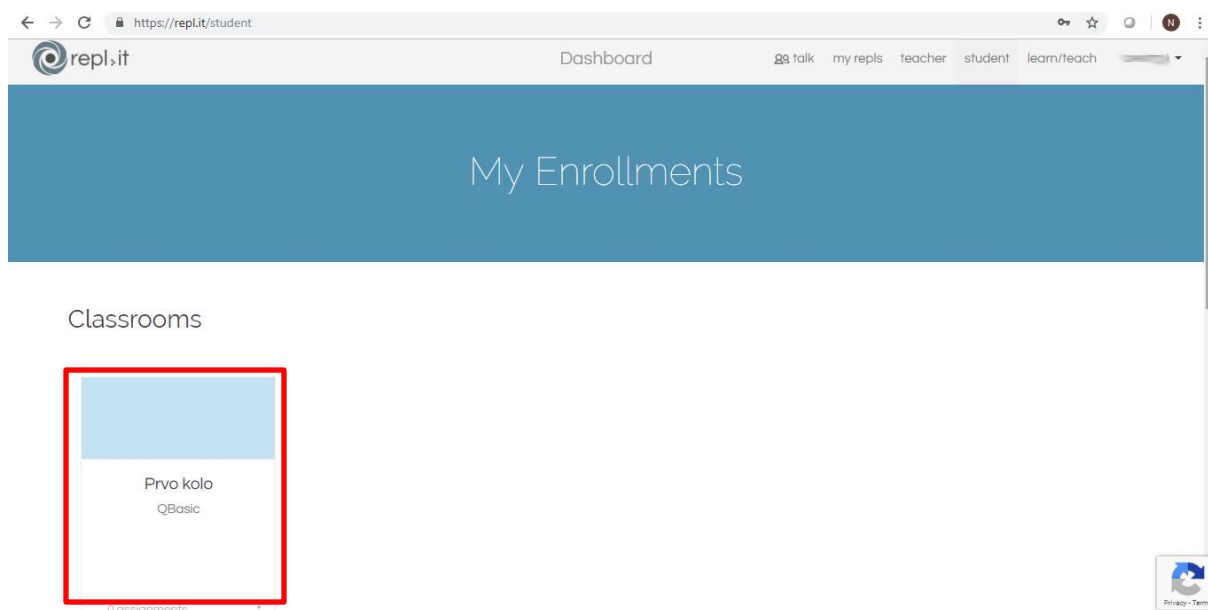
Pritiskom na komandu SIGN UP prelazite na sljedeći korak koji zahtijeva da popunite polja za prezime, ime i školu.

Ispod korisničkog imena unesite u prvo polje tačno vaše prezime u drugo polje ime kako bi vas u procesu takmičenja mogli verifikovati i bodovati. Ukoliko prezime i ime nisu tačno navedeni, učenik se neće bodovati. Polje o školi ne morate popunjavati.

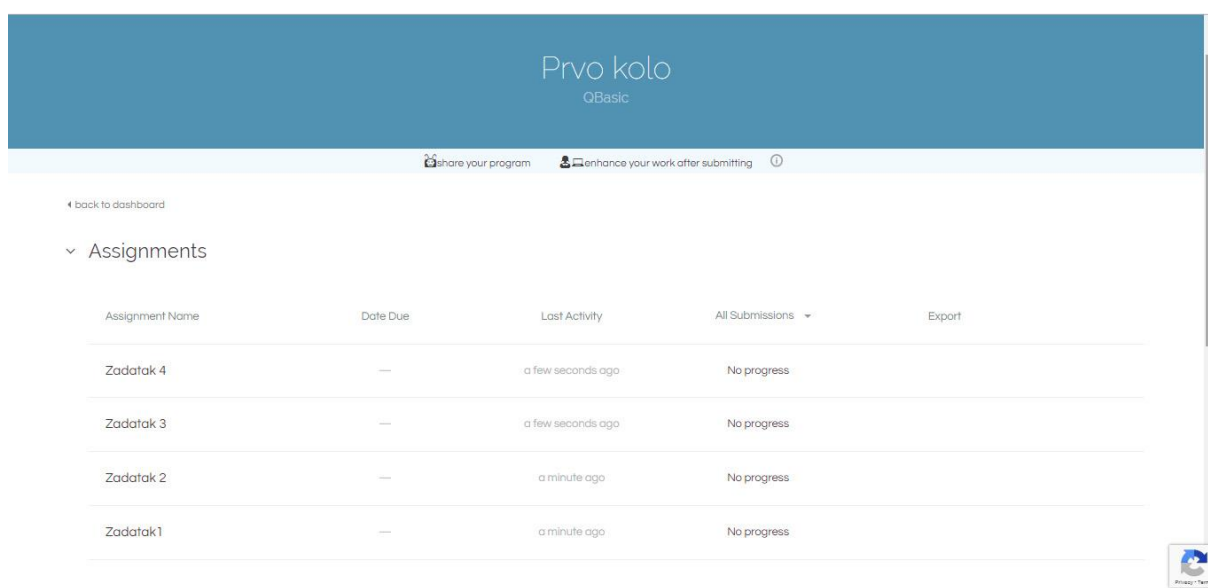


Nakon toga pritiskom na komandu SAVE spremite vaše podatke u repl.it i otvara se prozor kao na slici dole.

KAKO KORISTITI REPL.IT ZA TAKMIČENJA



Pritisnite na učionicu **Prvo kolo**, otvoriće se prozor sa listom zadataka za takmičenje. Izaberite zadatak po želji i počnite sa rješavanjem.



Npr. klikom na **Zadatak1** otvoriće se prozor kao na slici dole.

U desnom dijelu se nalazi tekst zadatka sa jasno definisanim ulazima i izlazima.

U gornji lijevi prozor upisujete kod. Pritiskom na komandu RUN na vrhu prozora pokrećete izvršenje koda. Prilikom pisanja koda vodite računa da ne pišete stringove tipa

INPUT „Unesite broj X“,X nego samo INPUT X

KAKO KORISTITI REPL.IT ZA TAKMIČENJA

NEISPRAVNO	ISPRAVNO
Sabrati dva broja i prikazati rezultat INPUT „Unesite prvi sabirak“,X INPUT „Unesite drugi sabirak“, Y Z=X+Y PRINT „Zbir je:“,Z	Sabrati dva broja i prikazati rezultat INPUT X INPUT Y Z=X+Y PRINT Z

U donjem lijevom prozoru unosite primjere ulaza tačno onako kako su navedeni u zadatku i ako nakon izvršenja koda imate tačan izlaz, tada možete proslijediti zadatak na ocjenjivanje.

Zadatak se prosljeđuje pritiskom na komandu **SUBMIT** koja se nalazi u gornjem desnom uglu (zaokružena crvenom bojom)

The screenshot shows the repl.it interface for a submission. The browser address bar shows `https://repl.it/student/submissions/5821699`. The page title is "Zadatak 1". In the top right corner, there is a "submit" button highlighted with a red rectangle. The main content area contains instructions from the teacher and the task description. The task description is in Croatian and describes a problem involving roof trusses. It includes input and output examples and a sample input/output pair.

ULAZ
U prvom redu se nalazi dužina krova l ($1 <= l <= 100$) i dužina kosine k ($1 <= k <= 20$) izraženi u metrima i međusobno odvojeni jednim praznim mjestom. U drugom redu se nalaze dimenzije crijeva dužina m i širina n izražene u centimetrima i također odvojeni jednim praznim mjestom.

IZLAZ
Na izlazu se prikazuje jedna jedina vrijednost a to je količina crijeva kc potrebna za prekrivanje krova.

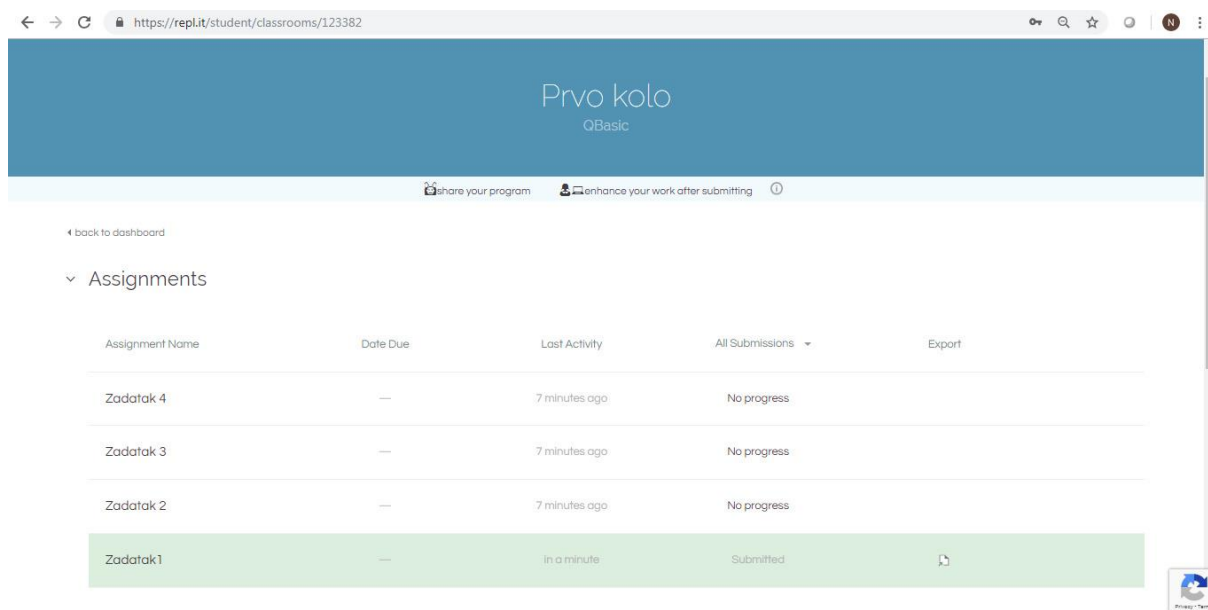
Primjeri

ULAZ
10 7 40 25

IZLAZ
900

Nakon toga se otvara prozor kao na slici dole u kojem se u koloni **All Submissions** jasno vidi koji zadaci su poslali na evaluaciju (Submitted)

KAKO KORISTITI REPL.IT ZA TAKMIČENJA

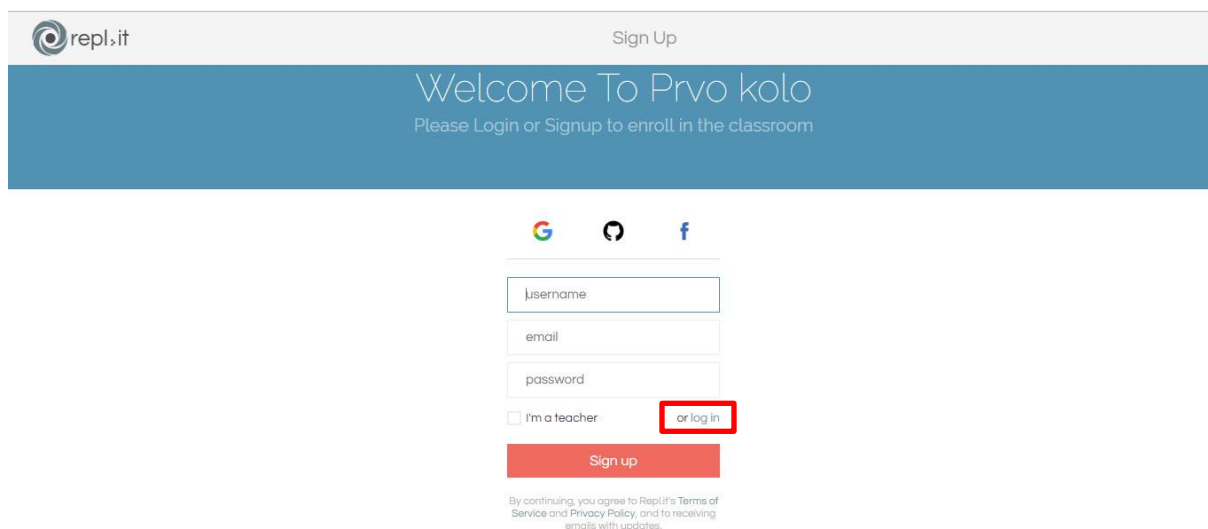


The screenshot shows a web browser window with the URL <https://repl.it/student/classrooms/123382>. The page title is "Prvo kolo" and the subtitle is "QBasic". Below the header, there are navigation links: "share your program" and "enhance your work after submitting". A "back to dashboard" link is also present. The main content area is titled "Assignments" and contains a table with the following data:

Assignment Name	Date Due	Last Activity	All Submissions	Export
Zadatak 4	—	7 minutes ago	No progress	
Zadatak 3	—	7 minutes ago	No progress	
Zadatak 2	—	7 minutes ago	No progress	
Zadatak1	—	in a minute	Submitted	

Klikom na druge zadatke ponavljate prethodni proces.

U slučaju da ste već ranije registrovani tj. kada budete učestvovali u drugom kolu, nakon pozivnice putem maila, klikom na komandu JOIN CLASSROOM ponavljate proces ali tada idete samo na link LOG IN (zaokružen crvenom bojom)

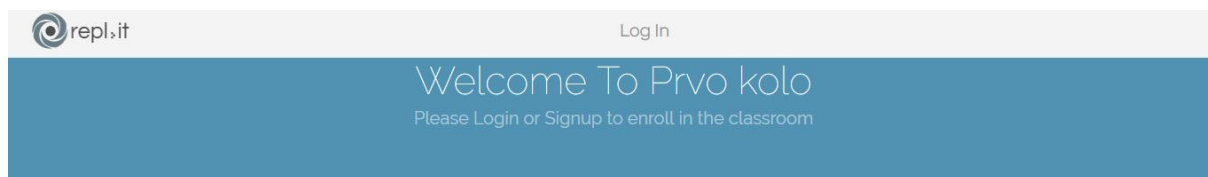


The screenshot shows the Repl.it sign-up page. The header includes the Repl.it logo and the text "Sign Up". The main heading is "Welcome To Prvo kolo" with the subtext "Please Login or Signup to enroll in the classroom". Below this, there are social media icons for Google, GitHub, and Facebook. The sign-up form consists of the following fields:

- username
- email
- password
- I'm a teacher
- (highlighted with a red box)
-

At the bottom, there is a disclaimer: "By continuing, you agree to Repl.it's Terms of Service and Privacy Policy, and to receiving emails with updates."

Popunjavanjem e-maila ili korisničkog imena i šifre ponovo dolazite na prepoznatljivo područje.



I proces ulaska na takmičenje se ponavlja kao na početku dokumenta.

VAŽNO

Zbog ručne provjere tačnosti rješenja ,rezultati takmičenja neće biti odmah objavljeni. Razlog je što sistem REPL:IT ne nudi automatsku provjeru testnih slučajeva.